MANGA manía

10







Actualmente **Ranma 1/2** es la obra más moderna y popular de Rumiko Takahashi. Dentro del mundo del animé este film ha revolucionado las series televisivas y nunca ha pasado desapercibido allí donde ha sido emitida: desde su enorme éxito y resonancia en EE.UU hasta su drástica censura en Francia.

En nuestro país, **Ranma 1/2** ha levantado muchas ampollas entre la opinión pública y ha constituido un verdadero escándalo en ciertos sectores de la población. Desde septiembre de 1994 se emite en un canal autonómico catalán con el sello "Para cuando hayas dejado de ser un niño".

origen

Después del gran éxito obtenido con **Urusei Yatsura** (alias **Lamu**) y **Maison Ikkoku**, Rumiko Takahashi dio un paso más hacia el estrellato al empezar la serialización de **Ranma 1/2** en la revista *Shonen Sunday* para luego editarla en los tankobon (libros de bolsillo), de los cuales ya se ha superado la treintena de volúmenes.

Al igual que **Urusei Yatsura**, Ranma es también una comedia que se puede encuadrar en el género estudiantil (*gakuen* para los japoneses), pese a que se desmarca lo suficiente como para intentar un autoplagio en cualquier momento. Mientras que **Lamu** abarcaba un mundo extraterrestre y sobrenatural, **Ranma** se desenvuelve mayoritariamente en el Japón actual –a imagen y semejanza de **Maison Ikkoku**– e introduce elementos como las artes marciales más disparatadas y varias leyendas orientales. Todo ello configura una obra en la que Takahashi, con su estilo inimitable, confirma su status de pequeña reina dentro del manga y de embajadora de la cultura japonesa en Occidente.

argumento

La historia se centra en las aventuras y desventuras de Ranma Saotome, aparentemente un chico normal y corriente si por ello se entiende a un joven experto luchador de artes marciales que se transforma en mujer cada vez que queda empapado de agua (y éste es el menor de sus problemas). Su calvario personal empieza en China durante un entrenamiento dirigido por su padre en el que Ranma cae en la charca Nyanichuan, donde hacía quinientos años había muerto ahogada una mujer joven. Cuenta la leyenda que quien caiga en esta charca se transformará en mujer. Pero Ranma no es el único "accidentado"; su padre –Genma Saotome– también había sufrido una caída en una charca cercana, la Shonmaonichuan, donde hacía dos mil años años se ahogó un oso panda.

Para Ranma los problemas no han hecho más que empezar. Su padre le revela que le prometió en matrimonio a la hija de su gran amigo Soun. La afortunada –o desafortunada según se mire– se llama Akane Tendo, la más joven de las tres hijas de Soun. De regreso a Japón, los Saotome –padre e hijo– se encaminan a la casa de los Tendo donde han sido invitados por el cabeza de familia a la espera de la boda que debe celebrarse en un futuro próximo. Pero los primeros escarceos no pueden ser más desesperanzadores, ya que las relaciones entre Akane y Ranma son realmente nefastas o casi inexistentes, al estilo de Lamu y Ataru en **Urusei Yatsura**. Por otra parte, existe cierta amistad con Ranma-chica, llegando a mantener una mínima relación cordial entre ellos dos.

Por si fuera poco, la historia se complica más cuando aparecen personajes extraños y estrambóticos que involucran a Ranma en enredos y situaciones completamente increíbles y surrealistas. Algunos de estos "problemas" que Ranma debe afrontar es Ryoga, el amigo de la infancia que se convirtió en cerdo tras haber caído en una charca años atrás; Shampoo, miembro de una tribu de luchadoras que se transforma en gatita; Kuno Tatewaki, jefe del club de Kendo que odia a Ranma-chico a la vez que está enamorado de Akane y Ranma-chica. Éstos y otros personajes más formarán, junto a los secundarios, un universo lleno de humor y enredo al más puro estilo Takahashi.





Ranma en el manga y la televisión

El manga de **Ranma** apareció por vez primera en agosto de 1987 en el semanario *Shonen Sunday*. Con esta obra, Takahashi se muestra como una auténtica maestra en las relaciones entre personajes, un aspecto que aparece muy elaborado en **Urusei Yatsura** y **Maison Ikkoku**. En cuanto a la historia, la autora emplea a menudo un grafismo muy próximo al shojo manga y acentua el humor sin sentido –y en ocasiones descabellado– tal como aparece en las páginas de **Ranma 1/2**.

El diseño de personajes está muy bien logrado y el uso que hace de las expresiones faciales de los protagonistas son verdaderamente geniales, siendo algunas de ellas atrevidas parodias de las aparecidas en las historias de amor y romance –shojo manga–, repletas de característicos "ojos grandes".

El abrumador éxito conseguido con esta serie y la continua demanda de los fans llevaron a la productora Kitty Films a realizar dos series de animación que vieron la luz en diciembre de 1989. La primera de ellas constó tan solo de 18 episodios –generalmente basados en el manga original– que sirvieron para presentar a la mayoría de personajes importantes. Pero también sirvió como test para comprobar la aceptación en los índices de audiencia. Tras la más que aceptable respuesta por parte del gran público, Ranma volvió a aparecer en la pequeña pantalla gracias a una nueva serie de televisión, esta vez de 143 episodios. Con esta nueva tanda de capítulos, **Ranma 1/2** recibió el espaldarazo definitivo que merecía y se consagró como una de las series más populares de los años noventa, llegando a estar a la altura de títulos tan célebres como **Dragon Ball**. En el transcurso de esta segunda entrega aparecieron tres largometrajes que confirmaron el "buen estado de salud " de la obra más popular de Rumiko Takahashi.

Para terminar conviene destacar la polémica que suscitó la emisión de este film en muchos países. Pese al enorme éxito y popularidad cosechados en todo el mundo, **Ranma 1/2** ha sufrido numerosos cortes y una buena dosis de censura indiscriminada. En una de las cadenas de la televisión francesa, Tele France 1, se emitió hace algún tiempo una versión recortada de **Ranma** que la hacía prácticamente irreconocible: episodios incompletos, saltos entre capítulos y las caretas originales de apertura y cierre sustituidas por otras de "cosecha propia".

La emisión en nuestro país tampoco ha escapado a las voces que la califican de inadecuada para su emisión infantil, y fruto de esta polémica ha sido su desaparición de la programación de una cadena de ámbito nacional. Sin embargo, más tarde ha sido recuperada por un canal autonómico, aunque en su versión francesa. Curiosamente se ha convertido en la primera serie de animación presentada en nuestro país bajo la etiqueta de "Dibujos animados para adolescentes, no para niños" a través de una importante campaña de publicidad.





Argumento de los OVA's

En esta nueva entrega presentamos los dos primeros OVA's de Ranma, los primeros de una serie de capítulos realizados para su expresa comercialización en vídeo. Siguiendo una línea que poco a poco se ha impuesto en la animación japonesa, Ranma ha tomado el mismo camino de otras producciones, entre las que destacan Kimagure Orange Road y Tekkaman Blade, que han abandonado la televisión para ofrecer productos de más calidad.

Estos dos primeros episodios –realizados en 1993– continuan la trama argumental de la serie madre, y al igual que la animación televisiva, los OVA's también están producidos por la compañia Kitty.

En el primer episodio, titulado "Buscando a Shampoo desesperadamente", el pobre Ranma-chico vuelve a sufrir la persecución de Shampoo, que se servirá de una joya mágica para embaucarle. Por supuesto, la cosa no será tan fácil, ya que se sucederán mil y un enredos de los que Ranma siempre será el principal protagonista. Al final todo se solucionará con una boda llena de sorpresas.

En el segundo capítulo la familia Tendo, una familia muy singular, vive unas navidades muy especiales. En esta tradicional celebración se reúnen la mayoría de los personajes aparecidos a lo largo de la serie de televisión y en la que Kasumi recibirá un regalo inesperado. Todo esto aderezado con las continuas peleas y persecuciones entre los personajes femeninos –que van tras Ranma-chico– y los masculinos –que van tras Ranma-chica y quieren deshacerse de Ranma-chico. Finalmente, gatos, gansos, cerdos, osos panda y el horroroso regalo que Akane ofrece a Ranma acabarán por convertir una entrañable fiesta en un verdadero zoológico.

próxima entrega: rg veda





¿Qué es el ...

En Japón se publican alrededor de unos 60 títulos diferentes –semanales, quincenales y mensuales– de revistas dirigidas al público femenino y enmarcadas en el género shojo manga. Estas historias se serializan durante meses para después ser recopiladas en tomos, al igual que ocurre con los shonen manga. En ellas no hay acción ni tampoco aventuras, sino que intentan llevar el argumento a un campo donde las relaciones humanas juegan un papel muy importante, y de hecho son los sentimientos los grandes protagonistas de las historias. Uno de los aspectos más destacables del shojo manga son los dibujos, que impactan de una forma dulce y tranquila y crean una constante que hasta hoy han utilizado la mayoría de artistas que han realizado obras dentro de este género.

Estas revistas son cuidadosamente diferenciadas unas de otras: mientras que en un magazine para chicos podemos encontrar las palabras inglesas "Jump", "Champion", "Challenge" y "King", en el de las chicas hallamos títulos como "Flowers and Dreams", "Princess", "Friends", "Petite Flower" y "Be in Love". Además, los magazines para chicas normalmente presentan portadas en colores pastel y con libres tonalidades de rosas, a la vez que el núcleo de la ilustración normalmente es una joven y sonriente chica, o una ilustración en la que se destacan los ojos o un largo y revuelto pelo expuesto al viento.

primeros pasos del shojo manga

A principios del siglo XX las chicas japonesas tenían sus propios magazines cuyo contenido lo componían poemas, artículos sobre moda, ilustraciones y cuentos serializados de romances que, más tarde, se convirtieron en el caldo de cultivo del que saldrían los modernos shojo manga.

Dos de los autores que pertenecieron a la "prehistoria" del shojo manga son Nobuko Yoshiya (una popular autora de la década de los años veinte que creó historias de marcado carácter bisexual) y Junnichi Nakahara, que dibujó muchas historias serializadas en los años treinta (**Hana Nikki** –Diario de flores–, que fue guionizada por el premio nobel Yasunari Kawabata) y que aportó técnicas nuevas al manga, procedentes de Europa, además de la estilización de las figuras femeninas y la inclusión de los ojos grandes y brillantes.

Otros dos autores destacados de los años cuarenta fueron Suihoo Tagawa y Shooshuke Kuragane, que realizaron diversas obras próximas al shojo manga. Kuragane intentó acercarse a los gustos femeninos y en 1949 creó su obra más famosa, **Ammitsu-hime** (princesa Ammitsu), que se publicó en el magazine mensual *Shojo club* de Kodansha. Hasta ese momento todas las historias de shojo manga eran de pocas páginas y venían acompañadas de gags.

Ya a finales de la década de los cuarenta, cuando los lectores aún eran mayoritariamente masculinos, empezó la revolución del manga femenino y se cimentaron las bases que más tarde han sido imprescindibles para el desarrollo de este género. En esta época se publicó el considerado primer shojo manga tal y como lo conocemos hoy en día. Su autor, el ya fallecido Osamu Tezuka, y su obra, Ribbon no Kishi (**La Princesa Caballero**), publicada en el magazine *Shojo club*, sirvieron de punto de referencia básico a las futuras autoras. En **La Princesa Caballero** Tezuka presentó algunos ingredientes fundamentales para este nuevo estilo: una historia de amor que combinaba la acción de las tramas argumentales del autor y –lo más importante– la identidad sexual de su joven protagonista, ya que pasaba de ser una princesa a convertirse en el príncipe que todos creían. Este tema es siempre bien aceptado por las adolescentes japonesas.

el shojo manga creado por mujeres

Por entonces, las mujeres japonesas debían conformarse con este tipo de historias –en su mayoría muy simplonas– de princesas, príncipes azules y huerfanitas, pero faltaba lo más importante para que el shojo manga tuviera la suficiente fuerza como para poder competir con los productos destinados a los lectores masculinos: que sus autores fueran mujeres.

Debido a la competencia que había en el shonen manga, muchos autores que ahora son famosos, como Leiji Matsumoto, Tetsuya Chiba o Shootaroo Ishimori, realizaron sus primeros trabajos dibujando shojo manga. Pero... ¿quién mejor que una mujer para crear una trama argumental que gustase a las mujeres? A un hombre le es muy difícil plasmar los sentimientos de las adolescentes japonesas y, normalmente, los esquemas argumentales son simples y no aportan a las chicas todo lo que a ellas les gustaría encontrar en una obra de este tipo.

Esta situación se mantuvo hasta los años sesenta, pero una vez superada la crisis de la posguerra (allá por los años setenta) un grupo de jóvenes autoras decidieron tomar las riendas de la industria del shojo manga. Fueron conocidas como el "Grupo 24" por el hecho de haber nacido todas entre 1947 y 1949 y tener una media de edad de 24 años. Su estilo era radical y diferente, y lograron entrar con muy buen pie al ofrecer al público una temática nunca utilizada hasta entonces.

Gracias a esta nueva ola de autoras, el número de lectoras japonesas de manga en Japón se incrementó notablemente. El shojo manga prestaba atención a sus personajes, a las relaciones entre ellos y a su entorno. Actualmente se están experimentando algunos cambios: hay algunos shojo manga que incluyen la acción en sus historias y empiezan a proliferar de nuevo los autores masculinos.

Un ejemplo claro del cambio que se está produciendo lo tenemos en el estudio Clamp, que está compuesto por tres chicas. Sus dibujos son estilo shojo manga, mientras que sus argumentos van dirigidos a un público de shonen manga, lo cual lo convierte en una mezcla apta e interesante para todos los lectores, ya sean chicas o chicos. Hoy en día es realmente difícil determinar dónde empieza el shonen y dónde el shojo.



Algunas de las obras verdaderamente revolucionarias que se crearon en esta década de los años setenta fueron: **Versalles no Bara**, de la autora Ryoko Ikeda, y **Candy Candy**, creada por Kyoko Mizuki y Yumiko Igarashi.

el shojo manga actual

A principios de los años ochenta es cuando podemos situar el mayor *boom* que ha vivido el shojo manga en Japón. Series como **Al Shite night** (más conocida por **Bésame Licia**) de la autora Kaoru Tada, **Promise** de Keiko Nashi, etc.. son algunas de las más famosas en este momento y han marcado diferencias en el mundo del shojo manga, perfeccionando un estilo que hoy en día se impone entre las nuevas autoras.

Años más tarde, en esta misma década de los ochenta, el auge del animé llegó al mundo del shojo manga. Las producciones empezaron a realizarse de manera continua y muchas de ellas presentaron como telón de fondo temas deportivos o el nuevo género conocido como las "Magical Girls". Estas realizaciones fueron únicamente creadas y comercializadas en animé, de manera que son los estudios especializados en la animación los encargados de crear y dar forma a las series (no existía ningún manga en el que basar las historias). Series como **Hello Sandybell!!**, **Yoko y Saki**, **Eriko**, **Attacker you**, etc., fueron las que estuvieron en la cresta de la ola en esta década.

Ya en los años noventa se ha observado un nuevo cambio en el estilo, en las historias e incluso en el dibujo de estos nuevos shojo manga, predominando la historia de aventuras (aunque manteniendo todo el romanticismo). **Sailor Moon**, de Naoko Takeuchi, es una clara muestra de este cambio, y con una cierta dosis de violencia en su contenido se ha colocado a la cabeza del género en Japón. Parte de esta gran popularidad se debe al hecho de que cuenta con muchos adeptos entre el público masculino.

Lo más reciente y más impactante en la actualidad es **Marmalade Boy**, de la autora Wataru Yoshizumi, un shojo en el que no se hace uso de ninguna temática musical o paranormal y que narra una historia de amor entre dos adolescentes que por las circunstancias de la vida deberán separarse.



Autoras de shojo manga

Keiko Nishi: Una de las jóvenes promesas del shojo manga que destaca por crear historias cortas y muy románticas, aunque dolorosamente reales. Su dibujo es muy impactante y de gran popularidad. **Promise** es una de las historias cortas que la llevaron a la fama; se trata de un "one shoot" que comprende dos de sus mejores obras. **Promise** fue publicada originalmente en el magazine *Petit Flower* en 1990 y a raíz de su éxito salió una segunda colección titulada **Gotta Become an Angel**, que al igual que la anterior está compuesta por relatos cortos.

Moto Hagio: Una de las integrantes del "Grupo 24". Una de las obras que la consagraron es Toma no Kokoro (**El corazón de Toma**), que abordaba una temática atrevida y muy interesante por las posibilidades dramáticas que ofrecía: la relación entre homosexuales. Además del shojo manga, Moto Hagio ha tratado otros temas, como por ejemplo el género de la ciencia ficción en su obra titulada **Marginal**.

Ryoko Ikeda: Una de las autoras de shojo manga más conocidas en Japón. También es componente del "Grupo 24" y su reconocimiento llega hasta Europa gracias a su shojo manga Versalles no Bara (**La Rosa de Versalles**), que incluso tuvo su adaptación cinematográfica en imagen real bajo el título de *Lady Oscar* (1978). **La Rosa de Versalles** fue publicada en el magazine semanal *Margaret*, con una extensión de 1.650 páginas, recopiladas después en 5 volúmenes de gran tamaño. Dicha obra obtuvo un éxito tan arrollador que entre los años 1974 y 1979 se representó teatralmente 635 veces. Fue en 1980 cuando llegó su adaptación animada a la televisión nipona.

Natsumi Itsuki: Conocida por su obra **Oz** de la cual se ha realizado una versión animada, esta autora ha sido clave para el buen desarrollo del género al tratar los temas "prohibidos" como la homosexualidad o el incesto. Algunas de sus obras más conocidas son **Passionate** y **Marcello Storia**.

Nanase Okawa: Aunque inicialmente su carrera fue en solitario, esta autora se consagró por ser integrante del estudio Clamp, y concretamente en su faceta de guionista. Las demás integrantes del equipo son: Mokona Apapa (dibujo), Mick Nekoi (directora artística) y Satsuki Igarashi (asistente artística). Las obras de Clamp son las famosísimas: **RG Veda, Tokyo Babylon** y **X**. Nanase Okawa ha realizado, junto a la autora Takeshi Okazaki, un shojo manga romántico titulado **Love**, que también obtuvo un gran éxito entre las adolescentes japonesas.

Akemi Matsunae: Destaca en el género de comedia romántica, con un estilo muy peculiar que la diferencia de otras autoras. Sus protagonistas femeninas suelen ser sofisticadas y liberadas. Muchos opinan que su estilo de dibujo es de "diseño". Uno de sus mejores títulos es Romance no Ohgoku (**El reino del romance**)

Naoko Takeuchi: Actual y muy conocida autora cuya especialidad es el género de las "Magical Girls". Clara muestra de ello son sus dos series más famosas: **Sailor Moon**, que cuenta ya con una decena de volúmenes editados y **Miracle Girls**, en la misma línea que su anterior trabajo.

RUMIKO TAKAHASHI



La popular creadora de **Ranma 1/2** nació en 1957 en Niigata. De carácter tranquilo, tímida y muy introvertida la pequeña Rumiko creció como hija única en un ambiente rural, alejado del mundanal ruido. No era una mala estudiante, pero su gran pasión era el dibujo, dibujar a todas horas mientras por la ventana de su habitación veía jugar a los otros niños. Rumiko se consagró en cuerpo y alma a desarrollar sus dotes artísticas hasta llegar a la universidad. Allí entró en contacto con un mundo nuevo que le abrió las puertas al universo del manga. Estudió dibujo con uno de sus autores predilectos que, a la postre, se convertiría en su maestro y mentor: el gran Ryoichi Ikegami, autor de series como **Crying Freeman** y **Sanctuary**.

Curiosamente el estilo de Rumiko Takahashi dentro de la historieta japonesa se aleja bastante del género shojo manga. Sus dibujos son más escuetos, su trazo más firme y expresivo, pudiéndose englobar dentro del estilo de dibujo del *Shonen Jump*, *Shonen Magazine* o *Shonen Sunday*. Precisamente, a través de esta publicación, Rumiko, tras algunos pinitos y obras menores, publicó a principios de los años ochenta su gran *opera prima*, **Urusei Yatsura**, que traducido literalmente viene a significar "Gente ruidosa", pero que aquí la conocemos como **Lamu**. Muy pronto las andanzas de esta encantadora extraterrestre, el cenizo Ataru y su inefable y eterna novia Shinobu se convirtieron en un enorme éxito. Bajo el pseudónimo "That obnoxious aliens", **Urusei Yatsura** conquistó al público estadounidense y la llevó a convertirse en una de las autoras japonesas más conocidos y populares.



Después de **Lamu**, Rumiko inició una obra más seria con la que se convirtió en toda una estrella de la creación: **Maison Ikkoku** (literalmente "La casa del momento"), con la que cosechó un apoteósico triunfo. En esta obra se puede comprobar la evolución y posterior estabilización del estilo de dibujo de la autora hacia una línea más realista y simple, abandonando cada vez más las figuras desproporcionadas. Su tendencia hacia una estilización sencilla y muy elegante no la hicieron olvidar los detalles tan estudiados que dan el toque maestro a sus obras. **Maison Ikkoku** fue la obra con la que debutó en Europa, especialmente en Francia, donde se conoce como "Juliette je t'aime" –título con el que fue emitida por televisión en nuestro país.

Se trata de una encantadora historia de amor entre una joven viuda que trabaja como patrona de una pensión y uno de sus realquilados, un joven estudiante universitario. Las relaciones entre la joven Kyoko y Godai se ven continuamente interrumpidas por una estrafalaria y espectacular colección de realquilados, vecinos y parientes que no harán más que entrometerse. Esta serie tuvo una larga duración y gozó de una adaptación animada, al igual que **Lamu**. Rumiko siguió trabajando en una serie de obras cortas, dramáticas y divertidas, con títulos como **Laughing Target** –historia de amor con seres endemoniados de por medio–, **Fire Tripper** –viajes por el tiempo en busca del amor perdido– y la divertidísima **Maris the Chojo** –una cazarrecompensas espacial agobiada por las deudas–, que se convertirían pronto en verdaderos clásicos.

Pero Rumiko seguía peparando su próxima gran obra. Una serie entretenida, extensa y con un protagonista masculino muy peculiar que debía tener el encanto de una chica. ¿Qué personaje podía poseer el toque femenino y masculino a la vez? Al final apareció **Ranma 1/2** (1/2 por su dualidad de sexos). Tan versátil personaje constituyó el siguiente gran éxito de Rumiko: las aventuras y enredos de Akane y Ranma, la encantadora Shampoo, el despistado Ryoga, las hermanas Kasumi y Nabiki... todos personajes encantadores que han llevado a la serie a uno de los lugares más altos de popularidad. Como era de esperar, **Ranma 1/2** también dio el salto al animé y tuvo dos adaptaciones televisivas. Tras finalizar su andadura por televisión, su éxito provocó que siguiera apareciendo en formato OVA.

Otras obras de esta genial autora son **One pound Gospel**, una historia de amor entre un boxeador y una monja, y la saga de las sirenas, iniciada con **Ningyo no Mori** ("El Bosque de la Sirena") y seguida con **Mermaid Scar** y **Mermaid Promise**. Se trata de una serie dramática que introduce el tema de la inmortalidad con ribetes de gore (mucha sangre y horribles y espectaculares muertes), quedando como un caso aislado dentro del conjunto de su obra que ha visto su adaptación al animé en forma de varios OVA's.

En la actualidad Rumiko Takahashi es una de las autoras más famosas y solicitadas en cuantas ferias y salones de manga se celebran. Sus obras ocupan lugares destacados dentro de este mundo, especialmente en Estados Unidos, donde es venerada como la representante del manga por excelencia, algo así como Akira Toriyama en nuestro país.

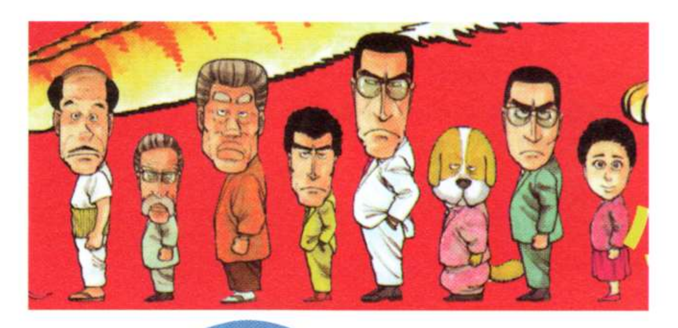


MANGA Y ANIMÉ

AÑO 1988

El año 1988 será recordado por la gran cantidad de producciones de animé que se realizaron, tanto para televisión, cine o formato OVA. **Akira** fue sin duda alguna la gran protagonista. El éxito suscitado por el manga de Katsuhiro Otomo originó su traslado a la pequeña pantalla mediante un largometraje de dos horas de duración. Además de **Akira** destacan Tonari no Totoro (**Mi vecino Totoro**), **Hotaru no Haya**, **Maison Ikkoku** y los OVA's de **Patlabor**.

Otro de los nombres clave de 1988 es el de Masamune Shirow, puesto que dos de sus obras más afamadas obtuvieron el reconocimiento necesario para dar el salto definitivo al cine de animación. Los títulos adaptados fueron **Appleseed** y **Dominion**.



En 1988 fueron muchos los largometrajes que pudieron verse en la pantalla cinematográfica. Entre ellos un nuevo capítulo de la saga más espacial de los últimos años, **Los Héroes de la Galaxia**, producida por Madhouse. Por su parte, la productora Magic Bus nos volvió a deleitar con un nuevo film (**Urusei Yatsura Last Movie-Boy Meets Girls**) de la hilarante y cómica obra de Rumiko Takahashi, **Urusei Yatsura**. Otra obra de este mismo autor fue adaptada al animé, **Maison Ikkoku**, a través de uno de sus capítulos, **Maison Ikkoku Last Movie**.

Nippon Sunrise, una de las compañías de animé más famosas de Japón, realizó una nueva producción sobre la obra de robots más importante de los últimos veinte años: **Kidosenshi Gundam**. Este nuevo film de la saga tiene una duración de más de dos horas y se titula **Kidosenshi V Gundam Gyakushu No Char**.

Una vez más, la serie **Saint Seya** vió una segunda entrega cinematográfica, **Saint Seya Kamigami No Atsuki Tatakai**.

Tonari No Totoro, del dúo Hayao Miyazaki-Jo Hisaishi, fue una de las producciones destacadas del año. También obtuvo un sonado éxito una obra de marcado tono antibélico centrada en la Segunda guerra mundial, **Hotaru No Haka**, producida por Toho.

En cuanto a las series de televisión encontramos la versión animé –de 43 episodios– del shojo manga Shokoshi Cedey (**El Señorito Cedey**) producida por Junzo Nakajima; **Sakigake!!! Otoko Juken**, basada en el popular manga de Shueisha, y Maishin Heiyuden Waturu (**Waturu**, **la Leyenda del dios Mágico**), que significó el punto de partida de una saga compuesta por guerreros mágicos, robots y malvados hechiceros.

Tsukasa Hojo, por su parte, vio como su más famosa obra **City Hunter** seguía en antena con la segunda parte (64 episodios) de las aventuras del genial Ryo Saeba. Otro autor importante, Makoto Kobayashi, y su divertida obra **What's Michael** tuvieron su oportunidad televisiva de la mano de Kitty Films, que produjo un total de 45 episodios. Esta misma compañía realizó otra adaptación, **F**, uno de los mejores mangas dedicados a la Fórmula 1.

Las series de ciencia-ficción y fantásticas estuvieron representadas por **Chosenshi Borgman** y **Yoroiden Samurai Troopers** (más conocida en nuestro país como **Los Cinco Samurais**), ambas del mismo autor, Michitaka Kikuchi.

En el ya bien asentado mundo de los OVA's aparecieron nuevas aventuras de la pareja de detectives más famosa y "desastrosa" de la animación: **Dirty Pair II**, **III**, **IV** y **V**.

El popular juego de MSX y Konami, "Salamander" (derivado de la saga del Nemessis), cobró vida en el animé gracias a Studio Pierrot y Konami Video.

El año 1988 también vio aparecer el segundo capítulo de la controvertida **Urotsukidöji**, precedida lógicamente por el rotundo éxito de su estreno. Su producción corrió a cargo de AIC.

El manga más laureado de Masamune Shirow, **Appleseed**, vivió este año su versión animada, con AIC y Bandai como responsables técnicos. Además, otra de sus famosas obras –creada este mismo año–, **Dominion**, fue adaptada en forma de OVA bajo el título **Dominion Hanzai Gundan**.

Y para seguir con más cyberpunk destacamos los temas musicales de los OVA's de **Bubblegum Crisis**, cuyo gran éxito originó la creación de un vídeo musical que recogía una serie de videoclips con los temas más famosos del film. Su título es **Hurricane Live 2032** y lo realizaron Artmic y Toshiba Emi.

Los estudios Dean y Bandai fueron los encargados de producir el primer OVA basado en el manga de Masami Yuhki, **Kido Keisatsu Patlabor**. La adaptación animada contó con colaboradores tan famosos como Akemi Takada (diseño de personajes) y Yutaka Izibuchi (diseños mecánicos).

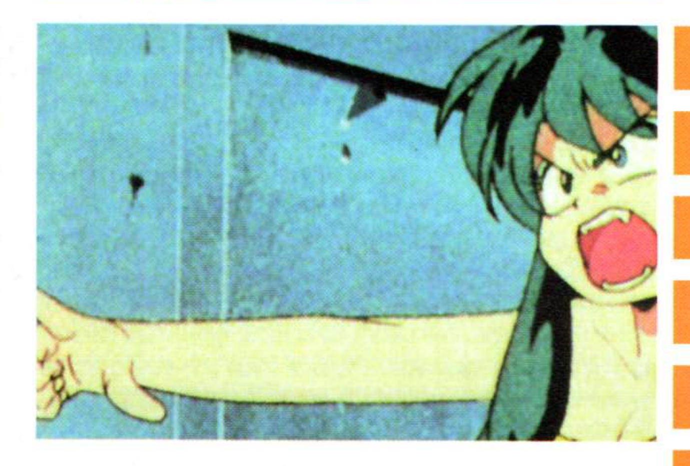
Para finalizar destacaremos el divertido OVA epílogo dedicado a los personajes de Zillion, que en esta ocasión aparecían como miembros de una banda de rock en **Zillion**: **Burning Night**.



diccionario Manga K-L

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Y Z





kobayashi, makoto: Probablemente el autor de manga humorístico más famoso de la década de los ochenta gracias a **What's Michael**. Otras de sus series destacadas es **Hello!**

kodansha: Una de las editoriales más prestigiosas de Japón. Publica un gran número de revistas de manga; algunos de sus lanzamientos más importantes han sido: **Assembler**, **Compiler**, **Ah! My Goddess**, **Akira**, **Silent Service**, **Gon**, **Sailor Moon**, etc.

koike, kazuo: Autor especializado en historias de violencia y erotismo. Sus trabajos más famosos son **Kozure Okami**, **Oscar** y **Crying Freeman**.

kojima, goseki: Creador famoso en los años setenta por su realización artística en **Kozure Okami** y uno de los máximos exponentes del estilo gekiga.

konami: Compañía japonesa de videojuegos que se ha introducido en la industria de la animación. Una de sus aportaciones consiste en la adaptación al animé de su célebre juego "Salamander".

kon, satoshi: Dibujante apadrinado por Katsuhiro Otomo con el que colaboró en **World Apartment Horror**. Una de sus obras más conocidas es Kaikisen (**Regreso al mar**).

koro koro: Revista dedicada al público infantil. De sus páginas han surgido series como **Dodge Danpei**, **Ganbare**, **Kickers** y **Bikkuriman**.

kosuke sama: OVA centrado en las aventuras de un samurai muy atípico y peculiar. Akira Toriyama fue uno de los colaboradores de la producción.

kotetsu jeeg: Serie de televisión de Toei protagonizada por robots gigantescos que vio la luz a principios de los años setenta, a la sombra de **Mazinger Z**. Lo más destacado de su realización es el diseño de personajes a cargo de Kazuo Nakamura.

kubota toshiyuki: Famoso creador de personajes del animé. Entre sus obras destaca su trabajo para **Yamato 2520**.

kurumada, masami: Sus obras se cuentan por epopeyas: héroes épicos, combates, trágicas muertes, sacrificios sobrehumanos... **Silent Knuight**, **Zaji** y en especial **Saint Seya** son algunas de sus sagas más populares.

kyojin no hoshi: Manga de temática deportiva de gran popularidad en Japón. Sus autores son Ikki Kajiwara y Noboru Kawasaki y narra la historia de un niño que tiene un sueño: ser el mejor jugador de béisbol.

Lady george: Serie de televisión destinada al público femenino. Georgie –una joven adoptada– debe elegir entre sus dos hemanastros enamorados de ella sabiendo que sea cual sea su elección supondrá la ruptura de la armonía familiar.

Lady Lady: Nueva serie animada basada en un shojo manga cuya producción corre a cargo de Toei. Cuenta la historia de una niña que al morir su madre debe irse a vivir con su padre –al que hace años que no ve– en Londres. Allí se convertirá en toda una dama.

Lensman: Se trata de una adaptación *sui generis* de la novelas de Doc E. E. Smith compuesta por una serie de animación y un largometraje. Kodansha y Madhouse fueron las productoras responsables de llevar a la pantalla las aventuras de la patrulla galáctica.

Little el cid no boken: El título de esta serie explica su contenido: **Las Aventuras del Pequeño Cid**. Se trata de una producción de Nippon Animation de 26 episodios.

Lupin iii: Éste es el manga más popular del dibujante Monkey Punch y narra las aventuras y desventuras del descendiente de Lupin en clave de comedia.



Colaboradores: José Nonell, Nuria Teuler, Esteban Canalejo y Manuel Guerrero
Realización editorial: Equip d'Edició
ISBN 84-920786-0-X
Depósito legal: B-32453-1995
Impresión: Gráficas Estella (Navarra)

El archivador de anillas para contener los fascículos de la colección se pondrá a la venta con el fascículo número 10.

Suscripción y petición de números atrasados
(sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos nº 218, 31080 Pamplona
Tel.: (948) 36 20 86

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias así lo exigieran.